

2020-2025年中国电子竞技行业市场前景预测及投资战略研究报告

报告大纲

一、报告简介

华经情报网发布的《2020-2025年中国电子竞技行业市场前景预测及投资战略研究报告》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

官网地址：<https://www.huaon.com/channel/electric/625609.html>

报告价格：电子版: 9000元 纸介版：9000元 电子和纸介版: 9200元

订购电话: 400-700-0142 010-80392465

电子邮箱: kf@huaon.com

联系人: 刘老师

特别说明：本PDF目录为计算机程序生成，格式美观性可能有欠缺；实际报告排版规则、美观。

二、报告目录及图表目录

电子游戏已经成为了我国居民主要的娱乐休闲方式之一，而电子游戏玩家人数的增加也催生了我国早期的电子竞技市场。随着计算机技术和智能设备的普及与应用，移动互联网带宽提升以及运营商主动推广新技术下调资费价格，电竞用户可以享受更宽松的体验环境。新技术也为开发更多的人机交互、社交场景等娱乐功能及模式、增强电竞赛事播出画面表现力和丰富电竞内容带来更多机遇。

2018年，电子竞技正式被国家归类为体育竞赛项目并且在同年的亚运会上作为表现项目出现，标志着电子竞技已经逐渐被社会公众所认可。教育部公布的《普通高等学校高等职业教育（专科）专业目录》中将“电子竞技运动与管理”正式编入体育类专业，标志着电子竞技不再与“辍学”划上等号。

电子竞技行业发展宏观条件

2019年我国电子竞技整体市场规模超过1000亿元，达到1175.3亿元。尽管2020年疫情对于体育赛事造成了巨大冲击，但是也要看到相比于传统竞技类体育赛事，电子竞技由于其内容高度依托互联网，因此电子竞技项目能较早重新开放，整体的市场规模依然会呈现上升的趋势。

2015-2019年我国电子竞技行业市场规模

本研究报告数据主要采用国家统计局数据，海关总署，问卷调查数据，商务部采集数据等数据库。其中宏观经济数据主要来自国家统计局，部分行业统计数据主要来自国家统计局及市场调研数据，企业数据主要来自于国统计局规模企业统计数据库及证券交易所等，价格数据主要来自于各类市场监测数据库。

报告目录：

第一章 电子竞技行业相关概述

1.1 电子竞技行业概况

1.1.1 电子竞技的定义

1.1.2 电子竞技的基本特征

1.1.3 电子竞技的分类情况

1.2 电子竞技相关行业概况

1.2.1 电子竞技与网络游戏的区分

1.2.2 电子竞技与体育项目关联分析

1.3 电子竞技的行业构成

1.3.1 电竞游戏赛事

1.3.2 选手

1.3.3俱乐部

1.3.4赞助商

1.4电子竞技行业发展历程

第二章 电子竞技行业市场特点概述

2.1电子竞技行业市场概况

2.1.1网络游戏市场分析

2.1.2电子竞技市场渗透率

2.1.3电子竞技市场利润水平

2.2进入本行业的主要障碍

2.2.1资金准入障碍

2.2.2市场准入障碍

2.2.3技术与人才障碍

2.2.4其他障碍

2.3电子竞技赛事市场分析

2.3.1 2015-2019年中大型赛事举办数量

2.3.2 2019年主要电竞赛事项目与奖金

2.4电子竞技行业用户情况分析

2.4.1行业用户规模分析

2.4.2行业用户性别分布

2.4.3行业用户年龄分布

在直播行业的大力推广以及电竞队伍接连夺冠等因素的推动下，电子竞技用户的规模在迅速扩大。2018年，中国电子竞技用户超过4亿人，且仍在以每年3000万人的规模增长。而在用户年龄构成上19-22岁的学生群体占主要地位，用户构成较年轻化，对新事物接受度高，产业生命力和商业模式都有极大的创新空间。

2020年中国电竞用户年龄分布

第三章 2015-2019年中国电子竞技行业发展环境分析

3.1电子竞技行业政治法律环境

3.1.1行业管理体制分析

3.1.2《2017年高等职业学校拟招生专业申报工作》

3.1.3《促进消费带动转型升级行动方案的通知》

3.1.4行业发展规划

3.2电子竞技行业经济环境分析

3.2.1宏观经济形势分析

3.2.2宏观经济环境对行业的影响分析

3.3电子竞技行业社会环境分析

3.3.1国民收入不断提升

3.3.2网民规模持续上升

3.3.3电竞越来越大众化

3.3.4电竞社会偏见改观

3.4电子竞技行业技术环境分析

3.4.1网络提速降费

3.4.2智能终端的普及

3.4.3硬件设施的发展

3.4.4电竞游戏研发技术成熟

第四章 全球电子竞技行业发展概述

4.1 2015-2019年全球电子竞技行业发展情况概述

4.1.1全球电子竞技行业发展现状

4.1.2全球电子竞技行业发展特征

4.1.3全球电子竞技行业市场规模

4.2 2015-2019年全球主要地区电子竞技行业发展状况

4.2.1欧洲电子竞技行业发展情况概述

4.2.2美国电子竞技行业发展情况概述

4.2.3韩国电子竞技行业发展情况概述

4.3 2020-2025年全球电子竞技行业发展前景预测

4.3.1全球电子竞技行业市场规模预测

4.3.2全球电子竞技行业发展前景分析

4.3.3全球电子竞技行业发展趋势分析

4.4全球电子竞技行业重点企业发展分析

第五章 中国电子竞技行业发展概述

5.1中国电子竞技行业发展状况分析

5.1.1中国电子竞技行业发展阶段

5.1.2中国电子竞技行业发展总体概况

1、中国电子竞技处于高速发展期

2、80后90后成为电竞消费市场中坚力量

3、网络巨头纷纷布局电竞产业

5.1.3中国电子竞技行业发展特点分析

1、电子竞技产业日趋职业化

2、电子竞技内容产品多样化、精品化

3、赛事环节向职业体育化发展靠拢

4、游戏直播平台运营优势明显

5.2 2015-2019年电子竞技行业发展现状

5.2.1 2015-2019年中国电子竞技行业市场规模

5.2.2 2015-2019年中国电子竞技行业发展分析

5.2.3 2015-2019年中国电子竞技企业发展分析

5.3 2020-2025年中国电子竞技行业面临的困境及对策

5.3.1中国电子竞技行业面临的困境

1、盈利模式单一

2、电竞产业覆盖分布不平均

3、电竞人才断层

4、企业各自为战

5.3.2中国电子竞技行业发展的对策

5.3.3国内电子竞技企业的出路分析

第六章 中国电子竞技所属行业市场运行分析

6.1 2015-2019年中国电子竞技所属行业总体规模分析

6.1.1企业数量结构分析

6.1.2人员规模状况分析

6.1.3行业资产规模分析

6.1.4行业市场规模分析

6.2 2015-2019年中国电子竞技所属行业产销情况分析

6.2.1中国电子竞技所属行业工业总产值

6.2.2中国电子竞技所属行业工业销售产值

6.2.3中国电子竞技所属行业产销率

6.3 2015-2019年中国电子竞技所属行业市场供需分析

6.3.1中国电子竞技所属行业供给分析

6.3.2中国电子竞技所属行业需求分析

6.3.3中国电子竞技所属行业供需平衡

6.4 2015-2019年中国电子竞技所属行业财务指标总体分析

6.4.1行业盈利能力分析

6.4.2行业偿债能力分析

6.4.3行业营运能力分析

6.4.4行业发展能力分析

第七章 中国电子竞技行业细分市场分析

7.1移动电子竞技市场

7.1.1市场发展现状概述

7.1.2行业市场规模分析

7.1.3行业市场需求分析

7.1.4产品市场潜力分析

7.2电子竞技游戏市场

7.2.1市场发展现状概述

7.2.2行业市场规模分析

7.2.3主流类别市场发展状况

7.2.4产品市场潜力分析

7.2.5商业模式成功案例

1、《反恐精英》

2、《魔兽争霸》

3、《DOTA2》

4、《英雄联盟》

7.3电子竞技赛事市场

7.3.1市场发展现状概述

7.3.2行业市场规模分析

7.3.3行业市场需求分析

7.3.4产品市场潜力分析

7.3.5商业模式成功案例

1、WCA（世界电子竞技大赛）

2、WEC（世界电子竞技嘉年华）

3、NEST（全国电子竞技大赛）

7.4电子竞技直播平台市场

7.4.1市场发展现状概述

7.4.2平台用户规模分析

7.4.3平台市场竞争状况

7.4.4平台市场发展趋势

7.4.5商业模式成功案例

1、虎牙直播

2、斗鱼TV

3、熊猫直播

第八章 中国电子竞技行业上、下游产业链分析

8.1电子竞技行业产业链概述

8.1.1产业链的定义

8.1.2电子竞技行业产业链

8.1.3主要环节的增值空间

8.2电子竞技行业主要上游产业发展分析

8.2.1游戏运营产业发展现状

8.2.2赛事运营产业发展现状

8.2.3上游产业对行业的影响

8.3电子竞技行业主要下游产业发展分析

8.3.1电竞媒体需求分析

8.3.2电竞受众需求分析

8.3.3下游产业对行业的影响

第九章 中国电子竞技行业市场竞争格局分析

9.1中国电子竞技行业竞争结构分析

9.1.1行业上游议价能力

9.1.2行业下游议价能力

9.1.3行业新进入者威胁

9.1.4行业替代产品威胁

9.1.5行业现有企业竞争

9.2中国电子竞技行业竞争格局分析

9.2.1行业区域分布格局

9.2.2行业企业规模格局

9.2.3行业企业性质格局

9.2.4行业集中度分析

9.3中国电子竞技行业竞争SWOT分析

9.3.1行业优势分析

9.3.2行业劣势分析

9.3.3行业机会分析

9.3.4行业威胁分析

9.4中国电子竞技行业竞争策略

9.4.1我国电子竞技市场竞争的优势

9.4.2电子竞技行业竞争能力提升途径

9.4.3提高电子竞技行业核心竞争力的对策

第十章 中国电子竞技行业领先企业竞争力分析

10.1完美世界股份有限公司

10.1.1企业发展基本情况

10.1.2企业电子竞技业务布局

10.1.3企业竞争优势分析

- 10.1.4企业经营状况分析
- 10.1.5企业最新发展动态
- 10.1.6企业发展战略分析
- 10.2浙报数字文化集团股份有限公司
 - 10.2.1企业发展基本情况
 - 10.2.2企业电子竞技业务布局
 - 10.2.3企业竞争优势分析
 - 10.2.4企业经营状况分析
 - 10.2.5企业最新发展动态
 - 10.2.6企业发展战略分析
- 10.3深圳中青宝互动网络股份有限公司
 - 10.3.1企业发展基本情况
 - 10.3.2企业电子竞技业务布局
 - 10.3.3企业竞争优势分析
 - 10.3.4企业经营状况分析
 - 10.3.5企业最新发展动态
 - 10.3.6企业发展战略分析
- 10.4大唐电信科技股份有限公司
 - 10.4.1企业发展基本情况
 - 10.4.2企业电子竞技业务布局
 - 10.4.3企业竞争优势分析
 - 10.4.4企业经营状况分析
 - 10.4.5企业最新发展动态
 - 10.4.6企业发展战略分析
- 10.5北京掌趣科技股份有限公司
 - 10.5.1企业发展基本情况
 - 10.5.2企业电子竞技业务布局
 - 10.5.3企业竞争优势分析
 - 10.5.4企业经营状况分析
 - 10.5.5企业最新发展动态
 - 10.5.6企业发展战略分析
- 10.6上海东方明珠新媒体股份有限公司
 - 10.6.1企业发展基本情况
 - 10.6.2企业电子竞技业务布局
 - 10.6.3企业竞争优势分析

10.6.4企业经营状况分析

10.6.5企业最新发展动态

10.6.6企业发展战略分析

10.7金亚科技股份有限公司

10.7.1企业发展基本情况

10.7.2企业电子竞技业务布局

10.7.3企业竞争优势分析

10.7.4企业经营状况分析

10.7.5企业最新发展动态

10.7.6企业发展战略分析

10.8杭州顺网科技股份有限公司

10.8.1企业发展基本情况

10.8.2企业电子竞技业务布局

10.8.3企业竞争优势分析

10.8.4企业经营状况分析

10.8.5企业最新发展动态

10.8.6企业发展战略分析

10.9深圳赛格股份有限公司

10.9.1企业发展基本情况

10.9.2企业电子竞技业务布局

10.9.3企业竞争优势分析

10.9.4企业经营状况分析

10.9.5企业最新发展动态

10.9.6企业发展战略分析

10.10奥飞娱乐股份有限公司

10.10.1企业发展基本情况

10.10.2企业电子竞技业务布局

10.10.3企业竞争优势分析

10.10.4企业经营状况分析

10.10.5企业最新发展动态

10.10.6企业发展战略分析

第十一章 2020-2025年中国电子竞技行业发展趋势与前景分析

11.1 2020-2025年中国电子竞技市场发展前景

11.1.1 2020-2025年电子竞技市场发展潜力

11.1.2 2020-2025年电子竞技市场发展前景展望

11.1.3 2020-2025年电子竞技细分行业发展前景分析

11.2 2020-2025年中国电子竞技市场发展趋势预测

11.2.1 2020-2025年电子竞技行业发展趋势

- 1、泛娱乐内容趋势化明显
- 2、VR电竞成为未来电竞主流趋势
- 3、电竞俱乐部或将迎来发展契机
- 4、游戏直播内容成为未来竞争关键

11.2.2 2020-2025年电子竞技市场规模预测

11.2.3 2020-2025年电子竞技行业应用趋势预测

11.2.4 2020-2025年细分市场发展趋势预测

11.3 2020-2025年中国电子竞技行业供需预测

11.3.1 2020-2025年中国电子竞技行业供给预测

11.3.2 2020-2025年中国电子竞技行业需求预测

11.3.3 2020-2025年中国电子竞技供需平衡预测

11.4影响企业生产与经营的关键趋势

11.4.1行业发展有利因素与不利因素

11.4.2市场整合成长趋势

11.4.3需求变化趋势及新的商业机遇预测

11.4.4企业区域市场拓展的趋势

11.4.5科研开发趋势及替代技术进展

11.4.6影响企业销售与服务方式的关键趋势

第十二章 2020-2025年中国电子竞技行业投资前景

12.1电子竞技行业投融资情况

12.1.1行业资金渠道分析

12.1.2固定资产投资分析

12.1.3兼并重组情况分析

12.2电子竞技行业投资特性分析

12.2.1行业进入壁垒分析

12.2.2行业盈利模式分析

12.2.3行业盈利因素分析

12.3电子竞技行业投资机会分析

12.3.1产业链投资机会

12.3.2细分市场投资机会

12.3.3重点区域投资机会

12.3.4产业发展的空白点分析

12.4电子竞技行业投资风险分析

12.4.1行业政策风险

12.4.2宏观经济风险

12.4.3市场竞争风险

12.4.4关联产业风险

12.4.5技术研发风险

12.4.6其他投资风险

12.5电子竞技行业投资潜力与建议

12.5.1电子竞技行业投资潜力分析

12.5.2电子竞技行业最新投资动态

12.5.3电子竞技行业投资机会与建议

1、电竞教育培训

2、电竞场馆建设

3、电竞赛事

4、“电竞+”

第十三章 2020-2025年中国电子竞技企业投资战略与客户策略分析

13.1电子竞技企业发展战略规划背景意义

13.1.1企业转型升级的需要

13.1.2企业做大做强的需要

13.1.3企业可持续发展需要

13.2电子竞技企业战略规划制定依据

13.2.1国家政策支持

13.2.2行业发展规律

13.2.3企业资源与能力

13.2.4可预期的战略定位

13.3电子竞技企业战略规划策略分析

13.3.1战略综合规划

13.3.2技术开发战略

13.3.3区域战略规划

13.3.4产业战略规划

13.3.5营销品牌战略

13.3.6竞争战略规划

13.4电子竞技中小企业发展战略研究

13.4.1中小企业存在主要问题

1、缺乏科学的发展战略

- 2、缺乏合理的企业制度
- 3、缺乏现代的企业管埋
- 4、缺乏高素质的专业人才
- 5、缺乏充足的资金支撑

13.4.2中小企业发展战略思考

- 1、实施科学的发展战略
- 2、建立合理的治理结构
- 3、实行严明的企业管理
- 4、培养核心的竞争实力
- 5、构建合作的企业联盟

第十四章 研究结论及建议

14.1电子竞技行业研究结论

14.2电子竞技行业投资价值评估

14.3电子竞技行业投资建议「AKLSW」

14.3.1行业发展策略建议

14.3.2行业投资方向建议

14.3.3行业投资方式建议

图表目录：

图表：电子竞技行业特点

图表：电子竞技行业生命周期

图表：电子竞技行业产业链分析

图表：电子竞技行业SWOT分析

图表：2015-2019年中国GDP增长及增速图

图表：2015-2019年全国工业增加值及增速图

图表：2015-2019年全国固定资产投资图

图表：2015-2019年电子竞技行业市场规模分析

图表：2020-2025年电子竞技行业市场规模预测

图表：中国电子竞技行业盈利能力分析

图表：中国电子竞技行业运营能力分析

图表：中国电子竞技行业偿债能力分析

图表：中国电子竞技行业发展能力分析

图表：中国电子竞技行业经营效益分析

更多图表见正文.....

详细请访问：<https://www.huaon.com/channel/electric/625609.html>